

[19]中华人民共和国专利局

[51]Int.Cl⁶

A63F 9/00



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 97113386.7

[43]公开日 1998 年 3 月 4 日

[11] 公开号 CN 1174749A

[22]申请日 97.8.21

[30]优先权

[32]96.8.22 [33]JP[31]221601 / 96

[71]申请人 科乐美股份有限公司

地址 日本兵库县

[72]发明人 森平茂树

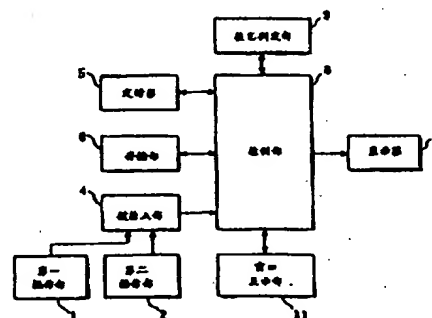
[74]专利代理机构 柳沈知识产权律师事务所
代理人 马 莹

权利要求书 2 页 说明书 6 页 附图页数 3 页

[54]发明名称 打斗式电视游戏装置及存储该游戏程序的存储介质

[57]摘要

本发明提供一种能容易把握打斗用赛场内的两动画人物的位置关系的打斗式电视游戏装置及其存储介质。该装置由控制部 8 按照存储的图像数据在监视器 7 上显示用间隔间隔开的打斗赛场以及二个动画人物图像，并用操作键操作各动画人物的动作。视窗显示部 11 取进图像数据，在不影响动画人物动作的画面位置上，形成比监视器 7 画面尺寸小的视窗画面 W。控制部 8 在视窗画面 W 上显示打斗用赛场及间隔的平面图像和表示两动画人物的符号。



(BJ)第 1456 号

权 利 要 求 书

1. 一种打斗式电视游戏装置, 其中利用多个操作部分别设置的操作键操作与之对应的、基于所定图像数据的、由显示控制部显示在监视器画面上的多个动画人物图像的动作并通过所述各动画人物在打斗用的、以间壁间隔开的赛场内进行打斗和竞争胜负, 其特征在于: 其具有视窗显示部, 其从所述显示控制部取进所显示图像的图像数据, 在所述监视器画面内形成比其画面小的视窗画面, 以显示以所述各动画人物为中心的所述赛场及所述间壁的平面图像和分别表示所述各动画人物的符号。
2. 根据权利要求1所述的打斗式电视游戏装置, 其特征在于: 所述的动画人物是二个; 所述视窗显示部具有在使所述视窗画面内的所述两符号间的距离与所述两动画人物画像间的距离无关而保持一定的同时显示所述两符号的功能。
3. 根据权利要求1所述的打斗式电视游戏装置, 其特征在于: 所述的动画人物是二个; 所述视窗显示部具有通常使所述两符号排列在所定的直线上来显示所述两符号的功能。
4. 根据权利要求1、2或3所述的打斗式电视游戏装置, 其特征在于: 所述视窗显示部进而具有按能识别出所述各动画人物的各自朝向的方式来显示所述各符号的功能。
5. 根据权利要求1~4中的任一项所述的打斗式电视游戏装置, 其特征在于: 所述的间壁是由壁组成的, 其耐久性因冲击而降低, 所述视窗显示部在显示所述间壁时, 具有按照打斗中的所述动画人物的冲突而变动的所述间壁的耐久程度来显示所述间壁的功能。
6. 一种存储打斗式电视游戏程序的存储介质, 其中, 所述程序按照操作部来的操作信号对监视器画面上显示的多个动画人物图像各自的动作进行控制, 并通过打斗用的以间壁间隔的赛场中所述各动画人物的打斗来竞争胜负, 其特征在于: 存储显示中图像的图像数据, 在监视器的画面上形成比其画面小的视窗画面, 以及显示以所述各动画人物为中心的所述赛场及所述间壁的平面图像和分别表示所述各动画人物的符号。
7. 根据权利要求6所述的存储打斗式电视游戏程序的存储介质, 其特征在于:

使所述的动画人物显示二个，所述视窗画面是在所述视窗画面内的所述两符号间的距离与所述两动画人物图像间的距离无关而保持一定的同时，来对所述两符号进行显示的。

8. 根据权利要求6所述的存储格斗式电视游戏程序的存储介质，其特征
5 在于：使所述的动画人物显示二个，所述视窗画面通常是使所述两符号排列在所定的直线上来进行所述两符号显示的。

9. 根据权利要求6、7或8所述的存储格斗式电视游戏程序的存储介质，其特征在于：所述视窗画面是按能识别出所述各动画人物各自的朝向的方式来显示所述各符号的。

10 10. 根据权利要求6~9的任一项所述的存储格斗式电视游戏程序的存储介质，其特征在于：所述的间壁是由壁组成的，其耐久性因冲击而降低，所述视窗画面在显示所述间壁时，是按照由打斗中所述动画人物的冲突而变动的所述间壁的耐久程度来进行所述间壁显示的。

说明书

打斗式电视游戏装置及存储 该游戏程序的存储介质

5

本发明涉及根据在用间壁间隔的赛场内两种类动画人物进行打斗，来竞争胜负的打斗式电视游戏装置及存储该游戏程序的记录介质。

10 通常，二人玩的打斗式电视游戏装置是由控制部读取存储部中存储的图像数据中所要的图像数据，并按照所读取的图像数据，在监视器的画面上显示由壁等组成的间壁间隔开的打斗用赛场及两种类动画人物图像；并利用操作部所设置的操作键，分别操作所显示的两动画人物图像的动作，相互切磋技艺，并在所定的时间内竞争胜负。

15 然而，已有的情况是利用与两动画人物的动作相配合而进行移动的暂装的照相机，使拍摄两动画人物时的图像显示在监视器上。但在利用暂装的相机的位置使图像向面前的画面方向或向深处方向移动时，有时就很难把握动画人物与面前的或深处的间壁(壁)的距离。而且，各游戏者也难于判断自己的动画人物是朝向哪个方向的，即，是朝向右还是朝向左，因而有不能准确攻击对手动画人物的问题。

20 本发明旨在解决上述问题。其目的在于提供一种可容易把握打斗用赛场内的两动画人物的位置关系的打斗式电视游戏装置及存储该游戏程序的存储介质。

25 根据本发明的第1项，提供了一种打斗式电视游戏装置，该装置利用在多个操作部分别设置的操作键操作与之对应的、基于所定图像数据的、利用显示控制部显示在监视器画面上的多个动画人物图像的动作，并通过所述动画人物在用间壁间隔开的赛场内进行打斗和竞争胜负。其中备有视窗显示部，其从所述显示控制部取进所显示图像的图像数据，在所述监视器画面内形成比其画面小的视窗画面，并显示以所述各动画人物为中心的所述赛场及所述间壁的平面图像和分别表示所述各动画人物的符号。

30 根据本发明的第6项，提供了一种打斗式电视游戏程序的存储介质，该介质存储按照操作部来的操作信号控制监视器画面上所显示的多个动画人物图像的动作并通过在用间壁间隔的赛场中的所述各动画人物的打斗而竞争胜

负的打斗式电视游戏程序。其存取所显示图像的图像数据，在监视器的画面上形成比其画面小的视窗画面，显示以所述各动画人物为中心的所述赛场及所述间壁的平面图像和表示所述各动画人物的各个符号。

按照本发明，监视器的画面上可显示以各动画人物为中心的打斗用赛场，以及将其间隔开用的间壁的平面图像和表示各动画人物的符号的视窗画面。

根据视窗画面，可以把握平面中所看到的打斗用赛场及间壁和两动画人物的状态位置关系，因此，两游戏者就能容易把握自己的动画人物所处的状况。

10 在根据本发明第1项和第2项的打斗式电视游戏装置中，当所述的动画人物是二个时，视窗显示部具有可使所述两符号间在视窗画面内的距离与两动画人物画像间的距离无关而保持一定及显示所述符号的功能。

根据本发明第6项和第7项的存储打斗式电视游戏程序的存储介质，使所述动画人物显示二个，所述视窗画面与两动画人物的画像间的距离无关，
15 在所述视窗画面中保持所述两符号间的距离一定的同时，显示所述两符号。

按照这样的构成，两游戏者就更容易把握自己的动画人物与对方的动画人物的位置关系。

在根据本发明第1项和第3项的打斗式电视游戏装置中，动画人物是二个，而且，所述视窗显示部具有通常是按所述两符号排列在所定的直线上来
20 显示两符号的功能。

根据本发明第6和第8项的存储打斗式电视游戏程序的存储介质，使所述动画人物显示二个，所述视窗画面通常是按两符号排列在所定的直线上来显示所述两符号的。

按照这样的构成，两游戏者就更容易把握自己的动画人物与对方的动画
25 人物的位置关系。

在根据本发明第1、2、3、4项的打斗式电视游戏装置中，所述视窗显示部进而具有能识别出所述各动画人物的各自朝向地显示所述各符号的功能。

根据本发明第6、7、8、9项的存储打斗式电视游戏程序的存储介
30 质，所述视窗画面作成能识别出各动画人物各自的朝向地进行各符号的显示。

按照本发明第 4、9 项，因可以了解各动画人物的朝向，各游戏者就可以容易判断自己动画人物所能发挥技艺的确切状态。

在根据本发明第 1 - 5 项的打斗式电视游戏装置中，所述间壁是由壁组成的，其耐久性因冲击而降低，所述视窗显示部在显示所述间壁时，进而具有相应由打斗中动画人物的冲突而变动的所述间壁的耐久程度而进行所述间壁显示的功能。

根据本发明第 6 - 10 项的打斗式电视游戏程序的存储介质，所述间壁是由壁组成的，其耐久性因冲击而降低，所述视窗画面在显示所述间壁时，是相应由打斗中动画人物的冲突而改变的前记间壁的耐久程度而进行所述间壁显示的。

按照本发明第 5、10 项，由壁组成的间壁，因冲击而使耐久性减少，但所述视窗显示部在显示所述间壁时，具有相应由打斗中动画人物的冲突而改变的所述间壁的耐久程度而进行所述间壁显示的功能，因而也可以容易把握间壁的状态。

图 1 为本发明的一实施例的方框图

图 2 所示的是监视器画面

图 3 为监视器画面内的视窗画面

图 4 为说明游戏动作的程序流程图

以下将参照图 1 - 图 4，说明本发明的一实施例。

图 1 中，1、2 是第 1、第 2 操作部，在两操作部 1、2 中，可设置多个操作键，用于对后述的监视器画面上所显示的动画人物图像进行指示包含移动、技艺等各种的动作的操作，并且在 1 方的操作部中进而还可设置启动键、选择键等。

4 是键输入部，输入由两操作部 1、2 各键的操作而输出的操作信号，而将与输入信号对应的指令加到后述的控制部。5 是定时器，当启动键有操作时，控制信号使控制部的计数器动作，对一轮的比赛时间进行计时。6 是由半导体存储器等组成的存储部，存储所定的图像数据。

7 是由液晶显示器、CRT 等组成的彩色显示用监视器。8 是控制部，其除具有从记忆部 6 读出由壁组成的间壁间隔开的赛场以及由操作部 1、2 所选择的有关作为打斗对手的二个动画人物所要的图像数据，再根据读出

人物图像的显示控制功能之外，还具有按照两操作部 1、2 操作键的操作使显示器 7 画面上所显示的两动画人物图像活动的功能以及对系统整体的控制功能等。9 是技艺判定部，其根据两动画人物画像的动作，判定由操作两操作部 1、2 所指定的技艺，以及这些技艺的决定情况。

- 5 11 是视窗显示部，其从控制部 8 取入所显示图像的图像数据，如图 2 所示，在显示器 7 画面内的不影响动画人物动作的位置上，形成比显示器 7 画面小的视窗画面 W，并对控制部 8 上施加显示指令，使在该视窗画面 W 上显示以两动画人物为中心的打斗赛场 F 及其间隔开的间壁 D 的平面图像和按平面视表示的两动画人物的符号 P1、P2。另外，图 2 中上部中央的数字
- 10 显示的是比赛所余的时间，该数字的左、右横杆是表示动画人物残存体力的计录器，在这些计录器下面的 O 记号表示的是技艺判定部 9 的判定结果的两动画人物获得的点数。

- 视窗显示部 11 给控制部 8 指令，令其将控制部 8 输出到显示器 7 的显示信号的电视信号的与垂直扫描期间中的特定期间内所包含的多个水平扫描
- 15 线编号相当的电视信号成分的一部分，在预定的时点转换成构成上述视窗画面 W 的视频信号成分。

- 图 3 所示的视窗画面的放大图中，上述的符号 P1、P2 可选择能识别两动画人物各自朝向的三角形状。视窗显示部 11，使视窗画面 W 内的两符号 P1、P2 通常按左右排列，并且具有使两符号 P1、P2 间的距离保持一定而
- 20 与两动画人物画像间的距离无关地显示两符号 P1、P2 的变焦显示功能。即，控制部 8 具有经常监视赛场中两符号 P1、P2 之间的距离的功能。视窗显示部 11 从控制部 8 逐次接收距离数据，并形成与该距离数据成比例地调节视窗画面 W 的扩缩比(变焦比)的图像(即，变更调节升样格子的大小)。

- 而且，间壁 D 如上所述是由壁组成的，在控制部 8 的控制程序中，已将
- 25 间壁 D 的耐久性设定成因动画人物对间壁 D 碰撞时的冲击而使间壁 D 的耐久性呈阶段性的减少并最终损坏。视窗显示部 11 在视窗画面 W 上显示间壁 D 时，具有按照间壁 D 耐久性变动的程度而进行显示的功能。耐久性是对符号与间壁 D 接触的次数、接触时符号的移动速度(冲击)等数值化后，进行积累计算的，因此也可以对应所求得的数值进行显示。

- 30 这样，在视窗画面 W 上，例如打斗用的赛场用绿色显示；两动画人物的符号 P1、P2 分别用红色、蓝色显示；而间壁的耐久性程度的降低可作成

按绿、黄、橙、赤显示色,按4个阶段进行变更(或缓缓的变化)。另外,在打扑用的赛场中所形成的升样格子的大小,可与变焦显示合在一起进行扩大或缩小显示,因此易于对扩缩的状况,即符号P1、P2间的距离,进行判断。

以下参照图4的程序流程图,说明视窗画面的描画顺序。

- 5 首先,进行检索间壁的处理(步骤S1),当受到间壁损坏、受到损伤等信息时,通过控制部8的控制改变监视器7画面上的打扑赛场的间壁部分的颜色。在步骤S1的处理中,视窗显示部11可按监视器7上的间壁的颜色设定视窗画面W中的间壁颜色。

- 10 接着,进行符号左右配置的决定处理(步骤S2),当利用控制部8在监视器7的画面上显示两动画人物时,因主程序已预设定了哪一边为右,因此可以按照主程序决定两符号P1、P2的左右配置。

然后,如图4所示,进行决定方向的处理(步骤S3),在该步骤中,在从正上方看平面的状态下,两动画人物通常是横向排列来调整、决定观察两符号P1、P2的假想视点角度的。

- 15 接着,进行决定扩大率的处理(步骤S4),其中根据使视窗画面W内的两符号P1、P2间的距离保持一定而与监视器7画面上的两动画人物图像间的距离无关来决定视窗画面W内图像显示的扩大率的。

- 20 再进行决定显示参数处理(步骤S5),按照步骤S1~S4的处理所决定的显示条件来决定两符号P1、P2显示中所必要的显示参数。之后进行图像显示处理(步骤S6),在视窗画面W内,按照赛场F、间壁D及两符号P1、P2的顺序进行显示。然后,判定游戏是否终结(步骤S7),如该判定的结果为否,则返回到步骤S1,重复进行S1~S6的处理;如判定的结果为是,则作为游戏已结束,而终止视窗画面W的图像显示动作。

- 25 由于根据视窗画面W上所显示的两符号P1、P2能把握在平面上所看到的打扑赛场F及间壁D和两动画人物的状态位置关系,因而两游戏者可容易把握自己动画人物所处的状态。

- 30 而且,两符号P1、P2是按可以识别两动画人物各自朝向的方式来进行显示的,且视窗画面W内的两符号P1、P2间的距离作成一定,而与监视器7画面中两动画人物画像的距离无关,并且通常是按左右排列来显示两符号P1、P2的,使两游戏者可更容易把握自己动画人物与对手动画人物的位置关系,因而能立即判断自己的动画人物能确切发挥技艺的状态。另外,也

可以进行与两符号间距离相对应的显示。例如，对符号为3个以上的情况特别有效。

5 由于在视窗画面W内由壁组成的间壁D的显示色可依据其耐久程度而变更，因此，除间壁D的有无之外，可以容易把握在碰撞间壁D时因间壁损坏而将造成出界等近处间壁D的状态。

对上述实施例已说明了在视窗画面W内显示由壁组成的间壁D时，按照间壁的耐久程度改变显示色的情况，但并不仅限于颜色的变化，也可以利用变更粗细、线条的种类等来表示耐久程度的变化。

10 上述实施例中，已说明了在视窗画面W内显示平面图像的情况，但如能做到确切识别两动画人物相互间的左右位置关系、间隔、朝向、两动画人物与间壁D的位置关系等的显示，则也可以以赛场的一方向为基准来取代以动画人物为基准。另外，还可以从斜方向显示立体的(3元的)图像。

而且，上述间壁限定的是由壁组成的，但本发明并不为其所限制，例如也可以是网。

15 而且，可适用的动画人物也可以不限定二个，而是三人、多个人等，并且用各自对应的动画人物模拟进行打斗的游戏机。在该情况下，游戏装置可对动画人物中的1个或多个进行控制。

20 如以上所说明的，根据本发明第1、6项的游戏机及对应的存储介质，其显示以各动画人物为中心的打斗赛场及间壁和分别表示各动画人物的符号的视窗画面是在监视器画面内形成的。根据视窗画面，可以把握平面所看到的打斗赛场及间壁和分别表示各动画人物的符号的状态位置关系，因而各游戏者可容易把握自己的动画人物所处的状态。

25 根据本发明第2、7项，在视窗画面上所显示的的两符号的距离与监视器画面上的两动画人物画像的距离无关，而可保持一定，因而两游戏者可更容易把握自己动画人物和对手动画人物的位置关系。

根据本发明第3、8项，通常是按左右排列显示两符号的，因而，两游戏者容易把握自己的动画人物与对手的动画人物的位置关系。

按照本发明第4、第9项，根据可识别所述各动画人物的朝向而显示各符号，因而各游戏者可容易判断自己的动画人物所能发挥技艺的确切状态。

30 进而，按照本发明第5、第10项，可按照由壁组成的间壁的耐久性进行间壁显示，因而，除间壁的有无之外，游戏者也可容易把握在碰撞间壁D时是否造成间壁损坏等间壁D的状态。

说明书附图

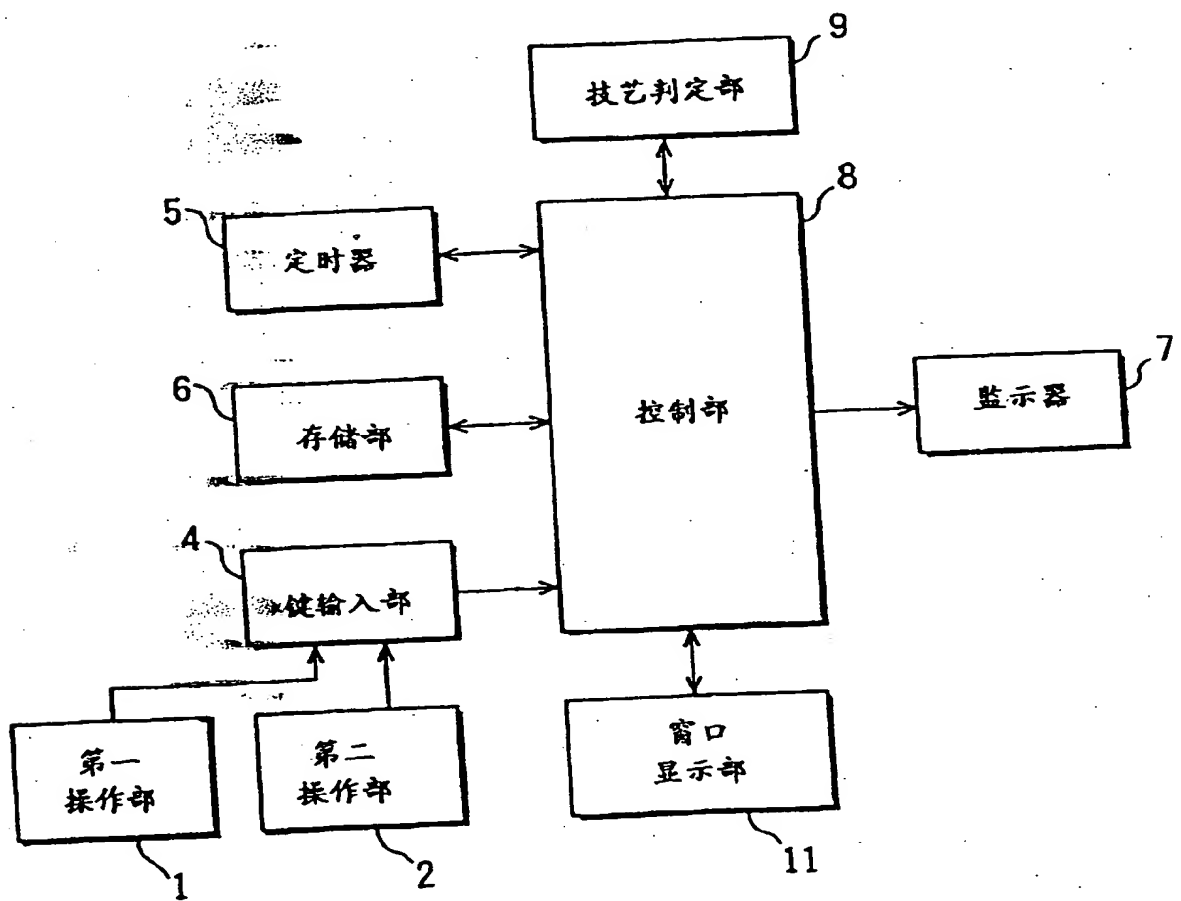
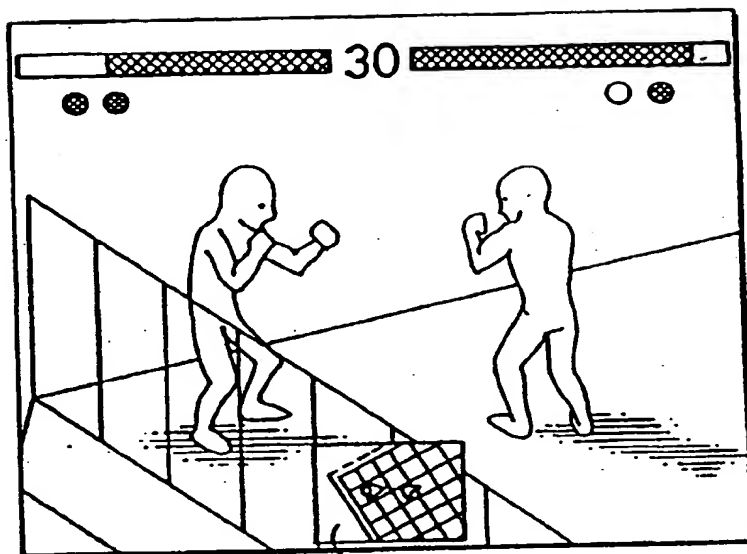


图 1



W

图 2

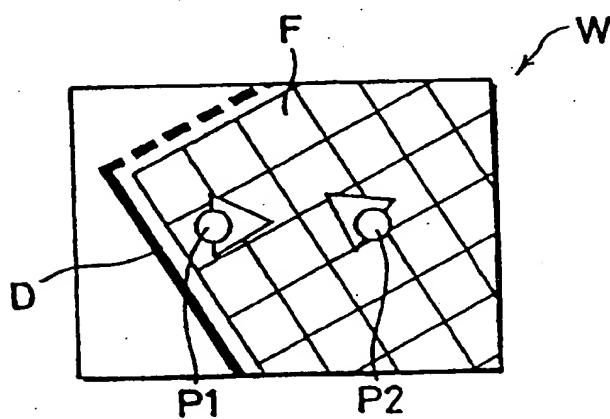


图 3

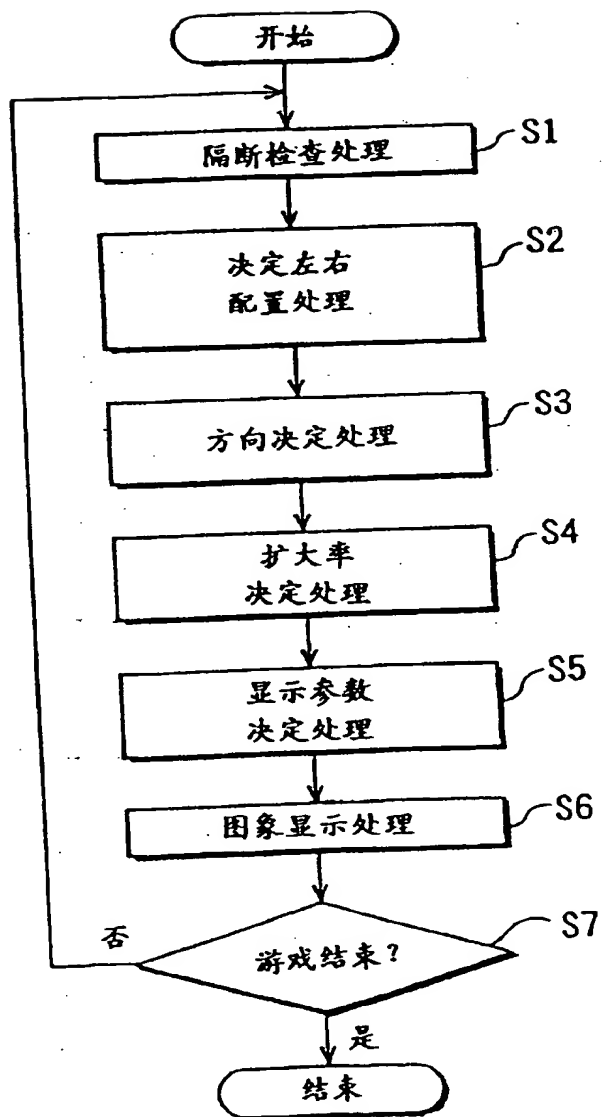


图 4